LA PRISON

☙ Un scénario solo dans l'univers forestier de **Millevaux** ☙
pour ***English Eerie***, par Trollish Delver Games,
un jeu de rôle sans MJ de contes d'horreur classiques et folkloriques dans la campagne anglaise

☙ Écrit par **Damien Lagauzère** ☙

☙
Un labyrinthe sans issue
envahi par la forêt,
une errance périlleuse
en compagnie d'étranges détenus...
☙

☙ Temps de lecture : 3 min ☙

Synopsis

Cette ancienne prison est en ruine. Pourtant, le PJ y est enfermé. Il erre dans ce labyrinthe de murs écroulés, de couloirs et de salles envahis par la végétation à la recherche d'une sortie. Il ne sait pas comment il est arrivé là. Il s'est seulement réveillé, allongé sur un grabat fait de feuilles sentant le moisi. Des gémissements ont suscité sa curiosité et il a quitté cette cellule pour découvrir, dans une autre cellule, un homme au visage poupin et aux mains couvertes d'encre. Lui non plus ne sait pas ce qu'il fait ici. Regardant ses mains tâchées d'encre pas encore sèche, il cherche un livre. Il explique au PJ qu'il ne se rappelle de rien mais... qu'il était en train d'écrire quelque chose d'important. Et ce quelque chose est quelque part ici, dans cet endroit. Il sait, il est sûr et certain, qu'on lui a dérobé son texte car, dessus, il avait noté comment sortir d'ici !

Par endroit, le toit est écroulé mais, à cause des gravats et de la végétation, il n'est jamais possible d'escalader les murs pour s'enfuir.

Personnage secondaire

☙ **Montague** est donc cet homme au visage poupin convaincu d'avoir consigné par écrit le moyen de quitter cet endroit. Il pense que cet endroit recèle un secret et qu'on les observe. Il sourit tout le temps mais, au fond de lui, se sent coupable car il veut tuer un membre de sa famille. Il est plus vieux qu'il en a l'air.

☙ **Quaté** est un homme aux traits et au physique androgyne. Il erre lui aussi dans les couloirs. Comme les autres, il ne sait pas comment il est arrivé là mais il est à la recherche, pas tant de la sortie que du sceau parfait. Ce sceau, cette rune, ce symbole, est, prétend-il, présent en ces lieux. Le trouver et en comprendre la signification apportera bien plus de réponses que le seul accès la sortie de cette étrange prison.

☙ **Frater Bush** est une montagne. Il a l'air franc, volontaire. Il porte les cheveux longs et détachés. Il a l'air fou de joie à l'idée d'être ici. Il se dit aventurier et, pour lui, cette endroit ne peut être que le théâtre d'une véritable et folle aventure. Il a hâte de se confronter aux lieux et à ceux qui sont derrière tout ça. Il erre dans les couloirs depuis plusieurs jours. Il ne semble pas souffrir de la faim ou de la soif. Il explique se nourrir d'herbe et de racines, mais aussi de petits animaux qu'il chasse.

☙ **Tribale** est une femme à l'air distant et indifférent. Comme les autres, elle cherche la sortie depuis... elle ne sait plus. Elle pense être morte et en Enfer en raison de son passé honteux. Quel passé ? Elle a oublié. Au début, elle pensait être ici pour retrouver la mémoire et la sortie mais elle n'y croit plus désormais.

Indices mineurs

☙ Une tombe profanée à un endroit où elle n'a rien à faire.
☙ Un espace à ciel ouvert où la végétation a muté sous l'effet de l'emprise et de l'égrégore.
☙ Le PJ assiste à la transformation, douloureuse, d'un rat en... autre chose.
☙ Des traces récentes du passage d'un horla.
☙Des lianes pendent du plafond mais... il n'y a pas de plafond. Il s'est écroulé.

Obstacles environnementaux

-La terre se met à bouger et poursuit le PJ pour l'engloutir.
-Caché on ne sait où, quelqu'un ou quelque chose envoie des fruits pourris sur le PJ.
-Un buisson aux épines acérées barrent le chemin.
-Le PJ a un flash-back, une vision déformée de son passé.
-Des insectes jaillissent de partout et recouvrent le PJ.

Obstacles « personnages secondaires »

☙ **Montague** devient nerveux et tente de forcer le PJ à lui donner son sang pour lui servir d'encre. Il veut poursuivre son œuvre littéraire en utilisant le PJ comme encrier et comme parchemin.
☙ **Quaté** s'est soudain accroupi. Il s'est mis à chantonner et à dessiner d'étranges symboles sur le sol. Il se relève brusquement et tente d'étrangler le PJ pour l'offrir aux symboles.
☙ À cause de la faim, un personnage secondaire tente de dévorer le PJ.
☙ Un personnage secondaire est persuadé d'avoir eu une vision et tente de convaincre le PJ dans la direction qu'il croit être celle de la sortie.
☙ Un personnage secondaire tente de se suicider.

Tension

1- Un portail s'ouvre sur les forêts limbiques mais ne fait que ramener le PJ et ceux qui l'accompagnent à son point de départ, dans l'espace comme dans le temps.
2- Le PJ et ceux qui l'accompagnent tombent un piège tendu par un Horla.
3- Des trompes et des cornes tonnent. On entend, s'approchant, des cris, des aboiements. Des hommes (?) à cheval, avec des chiens, prennent le PJ et ceux qui l'accompagnent en chasse.

Spirit

- Au moins 1 Spirit : traqué ou non, le PJ finit par trouver, sinon un sens à tout cela, la sortie de cette étrange endroit.
- 0 Spirit : le PJ meurt sous les crocs des chiens ou… de faim et de soif dans les couloirs de cette prison.